

“Kartisampéka” Trigantalpati dalam Lakon Wayang Gandamana Tundhung Ki Hadi Sugito (*“Kartisampéka” Trigantalpati in Gandamana Tundhung Shadow Puppet Play Performance by Ki Hadi Sugito*)

Retno Dwi Intarti

Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: intarti_retno2@yahoo.com

Abstract

This paper aimed to examine kartisampéka Trigantalpati in the Gandamana Tundhung play performed by Ki Hadi Sugito. Kartisampéka is an act of deluding others subtly and not automatically visible to other people (sinamun sinamudana). Kartisampéka has a negative connotation because the actions carried out are aimed at harming others. The data analysis was carried out by using descriptive analytical method. This study succeeded in finding kartisampéka as a sub-theme of the Gandamana Tundhung play performed by Ki Hadi Sugito. The kartisampéka concept which attached to the Trigantalpati character was used to build the plot for the Gandamana Tundhung play performed by Ki Hadi Sugito.

Keywords: Kartisampéka; Gandamana Tundhung; Trigantalpati; Ki Hadi Sugito

Abstrak

Tulisan ini bertujuan mengkaji kartisampéka Trigantalpati dalam lakon Gandamana Tundhung Ki Hadi Sugito. Kartisampéka ialah perbuatan memperdaya orang lain secara halus dan tidak serta merta dapat dilihat oleh orang lain (sinamun sinamudana). Kartisampéka mengandung konotasi negatif, karena perbuatan yang dilakukan bertujuan mencelakakan orang lain. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif analitis. Kajian ini berhasil menemukan kartisampéka sebagai sub-tema dari lakon Gandamana Tundhung Ki Hadi Sugito. Konsep kartisampéka yang dilekatkan pada tokoh Trigantalpati digunakan untuk membangun plot lakon Gandamana Tundhung Ki Hadi Sugito.

Kata kunci: Kartisampéka; Gandamana Tundhung; Trigantalpati; Ki Hadi Sugito

Pengantar

Sebuah acara akbar telah digelar oleh bangsa Indonesia pada pertengahan bulan April 2019. Seluruh elemen bangsa berpartisipasi dalam kontestasi pemilihan orang nomor satu di negeri ini, yakni bersama-sama memilih presiden Indonesia untuk periode 2019-2024. Acara ini menjadi acara penting bagi bangsa Indonesia dalam

pemenuhan hak demokrasi dan hak politik sebagai warga negara. Berpolitik tak ubahnya permainan game, ada yang kalah dan ada yang menang. Untuk menjadi pemenang sekaligus yang terbaik, seorang bakal calon akan membuat langkah strategi (siasat) guna memuluskan jalannya mendapatkan posisi sebagai orang nomor satu di Indonesia. Langkah tersebut dapat berupa langkah konstruktif maupun langkah destruktif. Langkah konstruktif

yang positif dapat dilakukan dengan mengadakan sosialisasi program kerja, sosialisasi hasil kerja (terutama untuk petahana), kampanye melalui seni budaya, dan janji kampanye. Sementara langkah destruktif yang menyeruak dan berkembang di kalangan warga masyarakat adalah penyebaran berita tidak benar (*boax*), menjelek-jelekkan lawan, saling serang, hingga melakukan kampanye hitam. Segala cara ditempuh demi memuaskan nafsu akan kekuasaan, seperti menjilat, menghasut, menindas, memperkosa hak-hak, dan mencari kambing hitam. Dalam dunia nyata, persoalan tahta dan kekuasaan akan selalu hadir selama manusia memiliki naluri berkuasa dan hasrat aktualisasi diri.

Persoalan-persoalan berkaitan dengan naluri kekuasaan dan aktualisasi diri, sering menjadi ide gagasan dalam dunia seni pertunjukan khususnya pertunjukan wayang. Cerita wayang banyak mengangkat tema kehidupan dan peristiwa faktual yang terjadi dalam masyarakat. Meski ceritanya berdasarkan epik dan memiliki karakteristik stereotipe, cerita lakon wayang memiliki relevansi dengan kondisi masyarakat saat ini. Tema perebutan kekuasaan dengan kekerasan maupun dengan tipudaya sering dijumpai dalam lakon-lakon wayang. Cerita tentang perebutan wahyu seperti *Wahyu Cakraningrat*, *Wahyu Widayat*, *Wahyu Makutarama*, *Wahyu Senapati* semuanya berorientasi pada ideologi politik (kekuasaan). Demikian juga dengan lakon *Kikis Tunggarana*, *Gathotkaca Topèng Waja*, *Kresna Gugah*, *Kresna Duta*, termasuk lakon *Gandamana Tundhung*. Perjalanan panjang cerita Mahabharata mencapai titik kulminasi pada peristiwa perang Bratayuda, yang jika dicermati maka akar permasalahan yang mendasar adalah perebutan tahta dan kekuasaan. Berbagai cara ditempuh oleh para ksatria dalam epos Mahabharata tersebut untuk mewujudkan ambisi kekuasaan. Banyak tokoh yang memperoleh kekuasaan dengan cara yang baik dan tepat. Namun, ada juga segelintir tokoh yang menggunakan cara kotor untuk mewujudkan keinginannya. Berbagai taktik dan siasat dipakai untuk memuluskan jalan menggapai kekuasaan. Salah satu tokoh dalam cerita wayang yang sangat lihai dalam mengatur siasat licik dan menghalalkan segala cara untuk melampiaskan hasrat akan kekuasaan adalah Trigantalpati (Sengkuni) yang terdapat dalam lakon *Gandamana Tundhung* Ki Hadi Sugito (2019).

Secara garis besar, lakon ini menceritakan upaya Trigantalpati merebut kedudukan patih di negara Ngastina. Di bawah kepemimpinan Prabu Pandu Dewanata, Ngastina berhasil menjadi negara besar dan disegani oleh negara lain. Hal ini tidak lepas dari peran Patih Gandamana yang sakti mandraguna. Ternyata, keberhasilan tersebut membuat Trigantalpati merasa iri hati dan bermaksud merebut tahta negara Ngastina. Ia mulai menyusun siasat untuk mewujudkan ambisinya. Sasaran pertama yang dibidik adalah kedudukan patih di negara Ngastina. Bagi Trigantalpati, Gandamana adalah musuh sekaligus panutannya. Trigantalpati memiliki hasrat untuk meniru sekaligus menghancurkan sosok yang menjadi idolanya. Menurut Girard dalam Sindhunata (2007, p. 204) hasrat meniru mengandung potensi konflik karena sifat dan watak mimesisnya. Lebih jauh dikatakan, hasrat tiru-meniru itu berjalan tiada habisnya, hingga manusia yang terjerat di dalamnya, tak bisa melepaskan diri. Jerat yang membuat manusia jahat satu terhadap lainnya. Lalu, kejahatan seperti apa yang direncanakan oleh Trigantalpati kepada Gandamana? Selain Gandamana adakah tokoh lain yang menjadi korban dan pantas untuk dikorbankan? Apakah siasat tersebut berhasil menghancurkan Gandamana atau justru menghancurkan dirinya sendiri? Tulisan ini akan membahas upaya licik atau *kartisampéka* Trigantalpati merebut kedudukan patih di negara Ngastina.

Sinopsis Lakon *Gandamana Tundung*

Dikisahkan Prabu Pandu Dewanata raja negara Ngastina, berencana meninggalkan kerajaan pergi ke kahyangan menemui Batara Guru guna meminjam Lembu Andini. Demi keamanan negara selama Pandu pergi, maka ia berencana meminta saudara seperguruannya yakni Prabu Tremboko dari Kerajaan Permalang untuk sementara menggantikan posisinya sebagai raja. Oleh karena itu, Prabu Pandu mengutus Harya Trigantalpati ke kerajaan Permalang untuk menyampaikan surat kepada Prabu Tremboko. Di tengah perjalanan, Trigantalpati yang licik mengganti surat tersebut dengan surat yang berisi tantangan kepada Prabu Tremboko.

Prabu Tremboko yang merasa tidak punya persoalan, segera mengirim balasan surat yang isinya

mempertanyakan alasan Prabu Pandu menantang dirinya. Namun, sekali lagi Trigantalpati membikinkan surat dari Prabu Tremboko diganti dengan surat buaatannya yang berisi ancaman terhadap negara Ngastina agar bertekuk lutut kepada Prabu Tremboko di Permalang. Di sinilah mulai terjadi kesalahpahaman antara negara Ngastina dan Kerajaan Permalang. Kedatangan Arimba dan anak buah yang diutus oleh Prabu Tremboko untuk klarifikasi ke negara Ngastina dianggap sebagai serangan, sehingga Prabu Pandu mengutus Gandamana dan prajurit negara Ngastina untuk menghadapinya. Terjadi perang antara kedua belah pihak, dimana Ngastina dipimpin oleh Patih Gandamana dan pihak Permalang dipimpin oleh Prabu Arimba. Gandaman yang sakti mengamuk menyebabkan prajurit Permalang kocar-kacir. Senopati Permalang Raden Brajawikalpa maju melawan Gandamana, dan akhirnya Gandamana kalah dengan luka di sekujur tubuh. Prabu Arimba menyuruh Brajadhenta dan Brajamusthi untuk memasukkan Gandamana ke dalam Sumur Wesi Upas. Pintu sumur ditutup dengan balok besi dengan tujuan agar Gandamana tidak dapat keluar. Setelah itu, Brajadhenta mengubah dirinya menjadi Gandamana, dan dikabarkan ke seluruh negeri bahwa Gandamana sudah menyerah kepada Kerajaan Permalang.

Lain kisah di Kerajaan Ngatasangin. Prabu Jaya Maruta berkeinginan untuk lengser keprabon. Maka, ditunjuklah anaknya yang bernama Raden Sucitra untuk menggantikannya menjadi raja. Sayangnya, Raden Sucitra menolak keinginan ayahnya dengan alasan merasa belum siap. Sucitra ingin berguru kepada Prabu Pandu Dewanata. Dengan berat hati, Prabu Jaya Maruta mengizinkan Sucitra pergi ke negara Ngastina untuk berguru kepada Prabu Pandu. Kepergian Sucitra ke negara Ngastina diikuti secara diam-diam oleh adiknya yang bernama Raden Kumbayana yang sangat penasaran dengan kehebatan Prabu Pandu.

Narayana diperintahkan oleh ayahnya pergi ke negara Ngastina untuk memastikan berita perang yang tengah terjadi. Di tengah jalan, ia melihat Setyaki kecil mengikuti perjalanannya. Meski disuruh pulang, Setyaki tetap ingin bersama Narayana. Akhirnya diputuskan bahwa Setyaki boleh ikut, tapi tidak boleh perang. Narayana melanjutkan perjalanan ke negara Ngastina dengan

menempuh jalan udara, dan Setyaki mengikutinya dengan berlarian. Diperjalanan Setyaki menabrak Kumbayana hingga terjadilah perang. Ternyata Kumbayana berhasil dikalahkan oleh Setyaki hingga jatuh terpental. Narayana yang mengetahui peristiwa tersebut marah kepada Setyaki.

Di Pertapan Sumur Upas, Endang Sri Wati sedang bercerita kepada ayahnya Resi Landhak Putih. Dia bermimpi pertapan kedatangan seorang satria tampan bernama Bambang Sanjaya yang berniat *sumita* kepada Resi Landhak Putih. Dalam mimpi tersebut, diceritakan bahwa Resi Landhak Putih berniat menjodohkan Bambang Sanjaya dengan Endang Sri Wati. Bambang Sanjaya menyetujui perjodohan tersebut, lalu mereka berdua menikah. Kedatangan Bambang Sanjaya diikuti oleh punakawan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Selesai menceritakan mimpinya, Endang Sri Wati pun lalu memohon kepada ayahnya untuk mencari Bambang Sanjaya dan membawanya ke Pertapan Sumur Upas.

Resi Landhak Putih bergegas pergi hendak mencari Bambang Sanjaya. Namun, di depan pintu sumur dia mencium bau tidak enak. Ternyata, dia melihat Gandamana yang terkapar tak berdaya. Resi Landhak Putih berjanji, jika dia bisa menemukan Sanjaya dan berhasil menikahkan dengan putrinya Endang Sri Wati, maka dia akan menyembuhkan Gandamana. Meski pintu sumur ditutup dengan besi, berkat kesaktiannya Resi Landhak Putih berhasil keluar dari sumur melanjutkan perjalanan menuju hutan Kamiyaka mencari Bambang Sanjaya.

Dikisahkan, Adipati Yamawidura di Kadipaten Panggombakan merasa gelisah mendengar berita tentang perang yang terjadi di negara Ngastina. Dia mengutus putranya yang bernama Bambang Sanjaya pergi ke negara Ngastina untuk memastikan berita tersebut. Sanjaya yang berbakti kepada ayahnya, segera mohon diri berangkat ke negara Ngastina. Kepergiannya ditemani oleh punakawan. Dalam perjalanan menuju negara Ngastina, Bambang Sanjaya bertemu dengan Resi Landhak Putih. Setelah tahu bahwa yang berdiri di hadapannya adalah Bambang Sanjaya, Resi Landhak Putih segera menyampaikan maksud dan tujuannya. Namun sayangnya, Bambang Sanjaya menolak permohonan tersebut. Resi Landhak Putih sangat marah dan berniat memaksa Bambang Sanjaya untuk ikut

ke pertapan. Terjadilah perang antara Bambang Sanjaya dan Resi Landhak Putih. Bambang Sanjaya berhasil dikalahkan dan dibawa ke Pertapan Sumur Wesi Upas. Melihat kecantikan Endang Sri Wati, Bambang Sanjaya jatuh cinta dan bersedia menikah. Setelah menjadi suami dari Endang Sri Wati, Bambang Sanjaya teringat akan tugasnya. Dia merencanakan pamit kepada mertuanya untuk pergi ke negara Ngastina. Sebelum pergi, Resi Landhak Putih bercerita tentang penemuan mayat senapati di dalam sumur. Bergegas mereka pergi menuju tempat mayat tersebut berada. Bambang Sanjaya terkejut melihat kakeknya yaitu Patih Gandamana, sudah terbujur kaku dengan tubuh penuh luka. Resi Landhak Putih segera mengobati luka tersebut sehingga Gandamana pulih kembali. Gandamana mulai menceritakan kronologi kejadian yang menimpanya. Dia juga menceritakan tentang kelicikan yang dilakukan oleh Trigantalpati terhadap dirinya. Gandamana dan Sanjaya berpamitan kepada Resi Landhak Putih dan Endang Sri Wati menuju negara Ngastina menghadap Prabu Pandu.

Di tengah perjalanan mereka bertemu dengan barisan prajurit Permalang yang dipimpin oleh Gandamana palsu. Gandamana asli bergegas menemui Gandamana palsu. Terjadi perang hebat, hingga akhirnya Gandamana berhasil mengalahkan Gandamana palsu yang berubah wujud ke aslinya yakni Brajadhenta. Gandamana menyerahkan Brajadhenta kepada Sanjaya. Dia melanjutkan perjalanan menuju negara Ngastina untuk bertemu Prabu Pandu.

Prabu Pandu sangat marah mendengar laporan Trigantalpati bahwa Gandamana sudah berpihak kepada Kerajaan Permalang. Tanpa klarifikasi dulu, Pandu mencopot kedudukan patih dan mengusir Gandamana dari negara Ngastina. Gandamana sangat marah kepada Trigantalpati. Saat bertemu dengan Trigantalpati, dia segera melampiaskan amarahnya. Trigantalpati dihajar habis-habisan sampai menjadi cacat. Melihat adik iparnya cacat akibat ulah Gandamana, Dhestarata marah dan meminta Pandu untuk mengangkat Trigantalpati menjadi patih menggantikan Gandamana.

Sucitra yang sedang menempuh perjalanan menuju negara Ngastina bertemu dengan Gandamana. Atas bujukan dari Gandamana, Sucitra tidak jadi berguru kepada Pandu. Mereka

memutuskan untuk membuka Wana Pancalaka, mendirikan kerajaan Pancala, dan mengangkat Sucitra menjadi raja bergelar Prabu Drupada.

Pengertian *Kartisampéka* dalam Jagad Wayang

Untuk membahas siasat yang dilakukan Trigantalpati terhadap Gandamana digunakan konsep *kartisampéka*. Menurut kamus Baoesastra Djawa (Poerwadarminta & dkk., 1939, p. 190) *kartisampéka* mengandung pengertian *réka lan kaprigelaning perang*. Mengacu pada pengertian tersebut, *kartisampéka* dapat dikatakan berkaitan dengan kemampuan berstrategi dan keahlian dalam berperang. Di dunia pewayangan, *kartisampéka* biasanya digunakan untuk menjelaskan perilaku atau perbuatan tipu daya yang dilakukan secara halus dan tidak serta merta dapat dilihat oleh orang lain (*sinamun sinamudana*) (Udreka, 2020). Dengan demikian pengertian *kartisampéka* mengandung konotasi negatif. Sementara itu Aris Wahyudi (2020), mengatakan bahwa *kartisampéka* adalah perbuatan untuk mencelakakan orang. Salah satu ciri khas dari *kartisampéka* adalah tokoh berbicara memutar balik fakta dengan cara *dbandhang diaturké kuntul, kuntul diaturké dbandhang* (Udreka, 2020). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *kartisampéka* ialah perbuatan memperdaya orang lain dengan tipu muslihat yang tidak disadari oleh korbannya bahwa dirinya sedang diperdaya.

Kisah Perjalanan Hidup Gandamana dan Trigantalpati

Sebagaimana telah disebutkan dalam latar belakang, penelitian ini bertujuan membahas *kartisampéka* yang dilakukan Trigantalpati dalam lakon *Gandamana Tundhung*. Tema dari lakon ini sendiri adalah kekuasaan, lebih detailnya adalah hasrat dan upaya merebut kedudukan patih, yang dilakukan secara licik oleh Trigantalpati dengan cara menghasut dan memfitnah Patih Gandamana. Akibat siasat tersebut, Gandamana dicopot dari kedudukan patih dan diusir dari negara Ngastina. Terkait dengan penokohan dalam lakon ini, terlihat bahwa tokoh Gandamana merupakan tokoh protagonis dan Trigantalpati berperan sebagai tokoh antagonis. Rivalitas yang terjadi antara Gandamana dan Trigantalpati menyebabkan kekerasan. Untuk

mengungkap mengapa terjadi rivalitas antara kedua tokoh tersebut, perlu dilacak identitas mereka. Adapun identitas yang akan diungkapkan di sini terkait dengan berbagai konteks sosial dan kultural yang dialami oleh kedua tokoh tersebut. Untuk itu perlu diketahui latar kultural dan perjalanan hidup dua tokoh dalam lakon *Gandamana Tundhung*.

Untuk mengungkap latar belakang dan perjalanan hidup Gandamana bisa dilihat dari tiga lakon wayang yakni *Palasara Rabi*, *Gandamana Tundhung*, dan *Sayembara Drupadi*. Lakon *Palasara Rabi* menjadi awal mula kelahiran tokoh ini. Gandamana adalah putra Prabu Palasara dan Dewi Durgandini, yang lahir dari pecahan perahu yang dinaiki oleh Palasara dan Dewi Durgandini. Seperti diketahui pecahan perahu tersebut melahirkan beberapa anak di antaranya Rajamala, Rupakenca, Kencakarupa, Seta, Rekatawati, dan Gandamana. Gandamana ingin menunjukkan baktinya dengan cara mengabdikan kepada Prabu Palasara di negara Ngastina. Kesetiaan Gandamana kepada Palasara berlanjut sampai kepada keturunannya. Setelah Palasara menyerahkan tahta kepada Abiyasa, Gandamana tetap setia kepada Abiyasa. Bahkan, saat Pandu diangkat raja menggantikan Abiyasa, Gandamana menjadi Patih di negara Ngastina.

Lakon *Gandamana Tundhung* berisi rivalitas yang terjadi antara Gandamana dan Trigantalpati. Siasat *kartisampéka* yang digunakan Trigantalpati menyebabkan Gandamana dicopot dari kedudukan patih dan diusir dari negara Ngastina. Gandamana yang merasa sakit hati kemudian *mbabat Wana Pancakala* mendirikan kerajaan baru bernama Pancala dan mengangkat Sucitra menjadi raja bergelar Prabu Drupada.

Lakon *Sayembara Drupadi* menjadi akhir kisah hidup Gandamana yang mati di tangan Bratasena. Berawal dari sayembara untuk mencari suami bagi putri Kerajaan Pancala yang bernama Dewi Drupadi. Gandamana membuat sayembara, barang siapa yang dapat mengalahkan dirinya, maka berhak mempersunting keponakannya. Pihak Pandawa berusaha mengikuti sayembara tersebut dengan menunjuk Bratasena untuk maju perang melawan Gandamana. Semula Gandamana tak terkalahkan. Setelah menyadari bahwa Bratasena adalah anak dari Prabu Pandu, Gandamana berubah pikiran. Dia memberikan seluruh kesaktiannya yang berupa

ajian *bandung bandawasa*, ajian *glagah pangantol-antol*, dan ajian *sepi angin* kepada Bratasena. Akibat dari tindakannya itu, Gandamana kehilangan kesaktiannya hingga bisa dibunuh oleh Bratasena. Demikianlah secara garis besar latar dan perjalanan hidup Gandamana.

Selanjutnya akan dideskripsikan perjalanan hidup Trigantalpati. Trigantalpati memiliki beberapa sebutan lain seperti Harya Suman, Sengkuni, Suwalaputra, dan Satriya Plasajenar. Trigantalpati merupakan putra ketiga dari Prabu Suwala seorang raja dari kerajaan Gandara. Trigantalpati memiliki dua orang kakak. Kakak pertama, bernama Prabu Anggendara yang menjadi raja di Kerajaan Gandara menggantikan ayahnya, sedangkan kakak kedua bernama Dewi Anggendari (Gendari) istri Prabu Destarata dan ibu dari para Korawa. Trigantalpati digambarkan sebagai tokoh yang memiliki karakter licik, jahat, berusaha mencari keuntungan dari penderitaan orang lain, ambisius, dan sifat-sifat yang tidak baik lainnya (Titib, 2008, p. 365). Jika dirunut dari kelahirannya, Trigantalpati merupakan titisan dari sifat-sifat buruk Batara Dwapara yang dikutuk karena menfitnah Dewa Bayu hingga harus turun ke bumi menjadi perusak kebaikan (Padmosoekotjo, 1984, p. 128).

Sengkuni iku panjanmané Bathara Dwapara. Sang Suwala aputra Sengkuni, yaiku kang disotaké déning para déwa dadi pangrusaking manungsa lan minangka mungsuhé kautaman. Sengkuni awatak culika, drengki, murang kautaman, lan dhemen laku cidra (Padmosoekotjo, 1984, p. 128).

Penggambaran karakter licik dan jahat Trigantalpati dapat juga dilihat dari deskripsi *janturan* pada *jejer* pertama negara Ngastina oleh Ki Timbul Hadiprayitna dalam lakon *Wahyu Makutharama* dan Lakon *Bisma Gugur*. Dalam *janturan* dari kedua lakon tersebut dideskripsikan Trigantalpati sebagai tokoh yang *kaloka kajulikaning manah, buntas kawruh saliring praja* 'terkenal kelicikannya, sangat menguasai politik kerajaan'. Trigantalpati digambarkan sebagai sosok yang licik dan ahli dalam tata pemerintahan. Ki Sumijanto dari Klaten dalam *janturan* lakon *Bharatayuda* menggambarkan Trigantalpati sebagai tokoh licik yang *wasis nginger prakara ruwet, pramila bisa akarya pecahing kerukunan Kurawa lan Pandawa* 'ahli

berpolitik, maka ia dapat memecah belah antara Kurawa dan Pandawa'. Di balik pembawaannya yang *klemak-klemèk*, berupa ucapan pelan-pelan penuh tipu daya dan gerakan lemah seperti kurang berdaya (Junaidi, 2012, p. 58) Trigantalpati adalah representasi watak manusia penghasut. Tukang fitnah, ahli mengolah suara tampak manis. Sesuai dengan sebutannya yakni Sakuni (Sengkuni dalam tradisi pedalangan) yang terdiri dari kata *saka* 'asal mula' dan *uni* 'ucapan'. Jadi segala ucapannya memang penuh tipu maut (Endraswara, 2014, p. 200).

Sepanjang perjalanan hidupnya Trigantalpati banyak mengalami persoalan dan kekecewaan yang membuatnya tumbuh menjadi manusia yang penuh rasa iri dan dengki. Di awal kehadirannya di dunia, ia sudah ditakdirkan menjadi titisan Bathara Dwapara yang memiliki sifat buruk. Di masa remaja, ia sangat kecewa karena statusnya sebagai anak *lembu peteng* perselingkuhan ibunya yang bernama Dewi Kesru dengan Gandarwa Sutibar (Asmoro, 2009). Sejak itu, kekecewaan demi kekecewaan secara beruntun datang di kehidupan Trigantalpati. Ia merasa sangat kecewa dengan Pandu yang berhasil mengalahkannya dalam sayembara pilih dan perang tanding. Trigantalpati juga kecewa karena Dewi Kunti pujaan hatinya menjadi istri Pandu. Perlakuan Pandu terhadap Dewi Gendari yang menjadikannya istri Drestarasta yang buta, terasa sangat menyakitkan bagi Trigantalpati. Semua peristiwa yang dialami membuatnya menjadi pembenci Pandu dan seluruh keturunannya. Trigantalpati melakukan segala siasat agar bisa membalas dendam dan menjatuhkan orang-orang yang dianggap penghalang ambisinya atas kekuasaan di negara Ngastina. Korban pertama dari kebusukan politiknya adalah Gandamana. Trigantalpati berhasil menjadi Patih di negara Ngastina meski harus mengorbankan raganya yang sempurna menjadi buruk rupa hingga dikenal dengan sebutan Sengkuni. Sepanjang hidupnya Trigantalpati konsisten menjalankan fungsinya sebagai provokator yang mengatur berbagai siasat licik dan menghalalkan segala cara dengan memainkan boneka Pandawa dan Kurawa demi memuaskan hasrat kekuasaan atas negara Ngastina. Trigantalpati harus menghadapi akhir kehidupan yang sangat tragis dengan tubuh

tercabik-cabik kuku Pancanaka milik Werkudara. Mulutnya dirobek-robek sebagai karma atas kata-kata jahat yang sering diucapkan. Kulitnya dikupas dan disayat-sayat sebagai pembalasan atas keserakahan dan kerakusan yang telah dilakukan. Bagaimanapun juga perbuatan jahat harus dibayar dengan rasa sakit yang luar biasa hingga ajalnya sangat mengenaskan (Barnas Sumantri dalam Sukatno, 2019, p. 56).

Kartisampéka Trigantalpati dalam Lakon Gandamana Tundhung

Hasrat akan kekuasaan membuat Trigantalpati bersiasat menjatuhkan Gandamana dari kedudukan patih. Gandamana adalah target pertama yang harus disingkirkan sebelum dirinya mulai mengusik posisi Pandu. Di mata Trigantalpati, Gandamana adalah contoh masyarakat biasa yang bisa menggapai prestasi tinggi. Jika dilihat latar belakangnya, Gandamana hanyalah anak pujan, hasil dari pecahan perahu yang sebenarnya tidak dikehendaki kelahirannya. Gandamana juga tidak memiliki hubungan darah secara langsung dengan Pandu (Pandawa) maupun Dhestarata (Kurawa) apalagi dengan Trigantalpati. Di sisi lain, Gandamana memiliki kekuatan dan kesaktian yang tak tertandingi. Gandamana juga memiliki kesetiaan dan jiwa pengabdian yang tanpa pamrih. Hal inilah yang membuat Gandamana menjadi sosok yang dikagumi dan juga dibenci oleh Trigantalpati. Hasrat Trigantalpati untuk meniru Gandamana, mengakibatkan timbulnya rivalitas di antara mereka berdua. Gandamana adalah role model sekaligus rival yang harus segera disingkirkan.

Trigantalpati mulai melakukan siasat *karti-sampéka* dengan melancarkan aksi pertama yaitu *ngubek-ubek banyu bening* 'mencari-cari masalah/membangunkan macan tidur'. Sasarannya adalah merusak hubungan bilateral dua negara yakni negara Ngastina dan negara Permalang. Hubungan pertemanan antara Prabu Pandu dan Prabu Tremboko yang semula harmonis, dibuat menjadi keruh dengan cara mengganti isi surat dari Prabu Pandu yang ditujukan kepada Prabu Tremboko. Surat yang semula berisi permintaan bantuan diubah menjadi surat tantangan. Sebaliknya, surat yang dikirim Prabu Tremboko yang berisi permintaan klarifikasi, diubah menjadi surat balasan

untuk tunduk kepada Prabu Tremboko. Siasat adu domba dengan cara memutar balik fakta (*dhandhang diaturké kuntul, kuntul diaturké dhandhang*) dengan menggunakan media surat, berhasil menciptakan kebencian dan permusuhan antara Ngastina dan Permalang hingga terjadi perang. Sebagai patih sekaligus senapati perang, Gandamana memimpin prajurit Ngastina maju ke medan perang. Pada peristiwa ini Trigantalpati melancarkan siasat kedua dengan memperdaya Gandamana hingga masuk ke dalam jebakan politik kotor dan menjadi korban *kartisampéka* hasil akal-akalan Trigantalpati. Mendengar kabar bahwa Gandamana berhasil dikalahkan oleh para senapati Permalang dan dilemparkan ke dalam sumur tua, Trigantalpati sangat gembira dan memanfaatkan momen tersebut untuk mulai melancarkan siasat selanjutnya yakni dengan menyebarkan fitnah. Dia berhasil membangun opini bahwa Gandamana telah berkhianat kepada negara Ngastina dan berpihak kepada lawan (Prabu Tremboko). Sayangnya, Prabu Pandu pun dengan mudahnya termakan omongan Trigantalpati. Saat Gandamana datang ingin menjelaskan duduk perkara yang sebenarnya, Pandu sudah tidak percaya lagi. Gandamana dicopot dari jabatan patih dan diusir dari negara Ngastina.

Terkait dengan rivalitas yang terjadi antara Gandamana dan Trigantalpati dapat dilihat dari awal *jejer* pertama Lakon *Gandamana Tundhung*. Trigantalpati secara terang-terangan menyebutkan bahwa Gandamana tidak layak menjadi patih. Hal itu terlihat dalam dialog antara Pandu, Drestarata, Gandamana, dan Trigantalpati saat membicarakan surat dari Prabu Tremboko yang isinya sudah diganti oleh Trigantalpati. Petikan ucapan Trigantalpati berikut memperlihatkan bahwa Gandamana dicemburui dan dijadikan rival.

Trigantalpati : *"Lho mangké rumiyin Kaka Prabu, kula aturi sabar. Panjenengan menika sanadyan ta sekti mandraguna sampun ciri nétra. Ngastina menika wonten patihipun, patih menika minangka dados asta kananipun naréndra, inggih punika Paman Gandamana, ya patih ya sénapati. Boten menapa-menapa, kedahipun Paman Gandamana ingkang jumangkab tumandang. Yèn Paman Gandamana boten saged tumandang,*

pun kèndeli kémawon. Gentos patihipun liyané Gandamana ya ana kok"

Terjemahan:

Trigantalpati : "Lho nanti dulu Kaka Prabu, saya mohon sabar dulu. Walaupun Kanda itu sakti mandraguna, namun maaf, Kanda itu buta. Negara Ngastina ini ada patihnya, yang merupakan tangan kanan sang raja, yaitu Paman Gandamana. Selain patih, ia juga senapati. Tidak apa-apa, biar saja patih yang menyelesaikan masalah ini. Jika Paman Gandamana tidak bisa mengatasi, diberhentikan saja. Gantinya patih Gandamana juga ada kok"

Kutipan ucapan Trigantalpati di atas memperlihatkan rasa iri hati Trigantalpati pada Gandamana, serta hasratnya untuk menggantikan kedudukan Gandamana sebagai patih di Ngastina. Hal ini diperkuat dengan peristiwa yang terjadi pada adegan *Paseban Njawi* saat Trigantalpati bercerita kepada Dursasana tentang kelicikannya. Petikan teks berikut memperlihatkan peristiwa tersebut.

Trigantalpati : *"Lho, kowé aja omong-omong. Sing nantang ki aku, ning lantaran nyebut asmané kaka prabu Pandhu."*

Dursasana : *"Lha kersanipun?"*

Trigantalpati : *"Mengko tak paringi keterangan. Bareng tekan kana maca layang kagèt, Prabu Tremboko ya kirim layang. Nyuwun pirsapa apa luputku kok ditantang, layang gawéyané Tremboko takbuwang njur takgenti, sing pokok Ngastina gelem ora gelem kudu teluk ana Permalang. Lha kedadéyan wektu dina iki, wong Permalang padha muring merga nivala sing diwaca mau isiné penantang."*

Dursasana : *"Wah sampéyan niku piyayi kok senengané obong-obong."*

Trigantalpati : *"Karepku yèn pancèn kaka prabu Pandhu klèra-klèru karo Tremboko mesthi ana kedadéyan rajapati. Iya apa ora? Mengko tekaning data sing nyekel panguwasa rak kaka Prabu*

Dhestarata, patihé rak aku."

Dursasana : *"Ajenga golèk palenggahan, ajenga golèk pangkat niku nèk ngorbankan sepadha-padha ngonten niku boten apik."*

Trigantalpati : *"Ya mung kowé aja ngomong-omong Dur, iki dinggo awaké dhéwé. Kudu primpèn iki mung kowé sing ngerti."*

Dursasana : *"Nggih ngestokaken dhawuh."*

Trigantalpati : *"Kurupati sakancané andhani takon maju, ning kedadéyan perang iki Kurawa ora kena padha tumandang. Anak-anak Gajahoya kudu padha lerem, bèn Gandamana sing maju. Mengko yèn Gandamana kepèpèt peperangan mengko lagi dibantu karo anak-anakku. Kuwi tekaning pati rak gampang aku terus dileng-gahké dadi patih."*

Dursasana : *"Tenané Trigantalpati ki èlèk atiné"* (bergumam)

Trigantalpati : *"Ngomong apa?"*

Dursasana : *"Boten napa-napa."*

Trigantalpati : *"Kancamu kandhani, ora kena mèlu camé-camé!"*

Terjemahan:

Dursasana : "Lho, yang nantang siapa?"

Trigantalpati : "Lho, kamu jangan ngomong-omong. Yang nantang ya saya, tapi atas nama kanda Prabu Pandhu."

Dursasana : "Maksudnya?"

Trigantalpati : "Nanti saya jelaskan. Setelah surat sampai ke tangan Prabu Tremboko, dia kaget, lalu Prabu Tremboko mengirim surat balasan. Isinya mohon penjelasan apa kesalahannya sehingga ditantang oleh Prabu Pandu. Surat dari Prabu Tremboko juga saya buang, terus diganti surat baru yang isinya mengharuskan negara Ngastina tunduk pada Permalang. Saat ini, orang-orang di negara Permalang marah membaca surat tantangan itu."

Dursasana : "Wah, Paman itu kok sukanya memprovokasi lho!"

Trigantalpati : "Maksud tujuanku, jika terjadi salah paham antara Prabu Pandu

dengan Tremboko pasti akan ada peperangan yang artinya ada yang mati. Iya kan? Jika Pandu berhasil dihabisi, pada akhirnya nanti yang akan berkuasa adalah kanda Prabu Dhestarata, patihnya pasti saya."

Dursasana : "Jika menginginkan jabatan dan pangkat dengan mengorbankan orang lain itu tidak baik Paman."

Trigantalpati : "Kamu nggak usah ngomong-omong ya Dur, ini hanya untuk kita. Harus disimpan rapat-rapat, hanya kamu yang tahu."

Dursasana : "Baik, siap Paman."

Trigantalpati : "Kurupati dan adik-adiknya beritahu bahwa mereka taksuruh maju, tapi nanti ketika perang Kurawa tidak usah ikut perang. Anak-anak Gajahoya diam saja, biarkan Gandamana yang maju perang. Nanti, jika Gandamana terdesak dalam peperangan baru dibantu oleh Kurawa. Kalau dia mati, saya akan lebih gampang untuk jadi patih."

Dursasana : "Ternyata Trigantalpati itu hatinya jahat." (bergumam)

Trigantalpati : "Ngomong apa?"

Dursasana : "Tidak Paman."

Trigantalpati : "Semua saudaramu diberi tahu, tidak boleh membantu."

Siasat Trigantalpati mendapatkan hasil. Berkat saran dari Dhestarata, Trigantalpati yang sudah berganti nama menjadi Sengkuni diangkat menjadi patih di negara Ngastina.

Selain Gandamana dan Pandu, ada juga tokoh lain yang menjadi korban siasat *kartisampéka* Trigantalpati. Tokoh tersebut adalah Prabu Tremboko dari Kerajaan Permalang. Prabu Tremboko adalah korban yang dipilih oleh Trigantalpati untuk mewujudkan hasrat akan kekuasaan. Tremboko termasuk orang kepercayaan Pandu, oleh karena itu dia masuk dalam daftar orang yang harus dilenyapkan dalam strategi Trigantalpati untuk mendapatkan kedudukan patih. Dengan tipu daya yang sangat halus (*kartisampéka*) Tremboko sama sekali tidak tahu bahwa dia diperdaya dan dijadikan korban oleh Trigantalpati. Hal ini tampak pada dialog yang terjadi antara dirinya dengan Dewi Arimbi berikut.

Tremboko : "E-e-e... *Arimbi, aku ngrasaké ora énak dbabar, ora énak nggonku saré, antarané aku karo kakang Pandhu, aku salah apa, luput apa, lha kok dadi ana layang aku ditantang karo kakang Pandhu.*"

Arimbi : "*Sampun nampi keterangan, awit nat-kala semanten rak panjenenganipun dhawuh kalih Trigantalpati.*"

Tremboko : "*Aku atur niwala supaya nuduhké keluputanku, nanging nyatané tekan yahméné ora ana niwala teka. Seka nguntapké kadang-kadangmu kabèh saéngga nglurugi ana Kraton Ngastina. Oh, déwa-déwa, paringana pepadhang. Aku wis naté sumpah, sebaya mati sebaya mukti, yèn aku karo kakang Pandhu klèra-klèru bisa kedadéyan aku mati bareng, amarga aku wis kebacut nibakké prasapa.*"

Terjemahan:

Tremboko : "E-e-e...Arimbi, aku merasa tidak enak makan, tidak nyaman tidur, memikirkan hubungan antara diriku dan kakak Pandu, aku ini salah apa, kok ada surat tantangan dari kanda Pandu."

Arimbi : "Sudahkah mendapat keterangan, sebab waktu itu Ayahanda kan menyuruh Trigantalpati."

Tremboko : "Aku mengirim surat untuk minta keterangan tentang kesalahanku, namun ternyata sampai sekarang tidak ada jawaban. Sejak dari mengantar saudara-saudaramu menyerang Kerajaan Ngastina. Oh, dewa-dewa, berikanlah petunjuk. Aku pernah bersumpah, sengsara dan bahagia bersama-sama, jika sampai aku dan kakanda Pandu salah paham, nantinya bisa saja aku dan kanda Pandu mati bersama-sama. Sebab aku sudah terlanjur bersumpah."

Dari kalimat di atas, dapat disimpulkan bahwa Prabu Tremboko sedih karena menjadi korban dari persoalan yang tidak diketahui akar masalahnya. Oleh karena itu, dia ingin klarifikasi ke Prabu Pandu. Sayangnya tidak mendapatkan jawaban. Sehingga pecah perang besar antara

Ngastina dan Permalang. Sebuah perang dahsyat dengan melibatkan dua kekuatan besar yang dalam tradisi pedalangan dikenal dengan nama perang Pamoksa. Perang yang tidak seharusnya terjadi. Sekali lagi, semua akibat ulah Trigantalpati.

Kartisampéka Membangun Alur Cerita

Berkaitan dengan konstruksi alur dramatik lakon *Gandamana Tundhung* Ki Hadi Sugito, tampak bahwa *kartisampéka* menjadi aspek penting dalam membangun jalan cerita. Sebagaimana sudah dijelaskan bahwa ciri khas *kartisampéka* adalah *sinamun sinamudana* yang efeknya tak langsung dirasakan saat itu juga. Proses infiltrasi *kartisampéka* dalam lakon ini dapat dijelaskan melalui tahap-tahap sebagai berikut. *Kartisampéka* mulai dipraktikkan oleh Trigantalpati pada awal cerita dengan cara mengubah isi surat Prabu Pandu untuk Prabu Tremboko. Jalinan cerita mulai naik karena Trigantalpati juga mengganti balasan surat Prabu Tremboko untuk Prabu Pandu. Siasat adu domba mulai menampakkan hasil dengan semakin tegangnya hubungan antara negara Ngastina dan negara Permalang hingga meledak menjadi perang. Praktik *kartisampéka* selanjutnya yakni menjadikan Gandamana sebagai umpan musuh semakin meninggikan tanjakan komplikasi alur cerita. Peristiwa semakin gawat karena Gandamana sosok patih sekaligus senapati yang sakti terbunuh oleh musuh dan jasadnya dibuang di sebuah sumur tua. Bukannya sedih, Trigantalpati justru memanfaatkan situasi untuk melanjutkan upaya *kartisampéka* dengan menyebar berita bohong (*hoax*) tentang Gandamana. Gandamana dikabarkan telah berkhianat dan bergabung dengan musuh. Berita tersebut disebar di seluruh negara Ngastina hingga sampai ke telinga Prabu Pandu. Prabu Pandu sangat marah mendengar kabar yang dibawa oleh Trigantalpati. Ketegangan peristiwa semakin meningkat saat Gandamana yang pulih kembali berkat pertolongan Resi Landhak Putih menghadap Prabu Pandu untuk klarifikasi dan menjelaskan peristiwa yang dialaminya. Sayangnya, Prabu Pandu yang sudah memakan racun *kartisampéka* buatan Trigantalpati justru menjadi gelap mata. Gandamana dicopot dari kedudukan patih dan diusir dari Ngastina. Gandamana yang murka melampiaskan kekecewaan dan sakit hatinya dengan

menghajar Trigantalpati hingga menjadi cacat seumur hidup. Pencopotan status patih, pengusiran, dan pembalasan dendam menjadi puncak cerita/titik klimaks dari cerita *Gandamana Tundhung*. Intensitas alur mulai mengalami penurunan pada peristiwa pengangkatan Trigantalpati sebagai patih. Sementara itu, Gandamana memutuskan melanjutkan kehidupan dengan ditemani oleh Sucitra membangun Kerajaan Pancala. Di sisi lain, perang yang terjadi antara negara Ngastina dan negara Permalang berhasil diatasi oleh Wijasena dan Setyaki di bawah arahan Narayana. Praktik *kartisampéka* yang dilakukan secara terstruktur, sistematis dan masif oleh Trigantalpati berhasil mewujudkan impiannya atas kedudukan dan kekuasaan di negara Ngastina.

Simpulan

Tulisan ini menghasilkan sebuah simpulan bahwa lakon *Gandamana Tundhung* Ki Hadi Sugito ini dibangun dengan tema perebutan jabatan dan kekuasaan, serta sub-tema *kartisampéka*. Trigantalpati yang dalam tradisi pewayangan dikarakterkan sebagai tokoh yang licik dan pandai berstrategi, dalam lakon ini dipilih sebagai tokoh yang merangkai alur cerita dengan sub-tema *kartisampéka*. Dengan kata lain konsep *kartisampéka* digunakan oleh Ki Hadi Sugito untuk membangun plot lakon *Gandamana Tundhung*.

Selain temuan tentang tema dan sub-tema, kajian ini juga berhasil menangkap pesan dari lakon *Gandamana Tundhung*. Pesan dari lakon *Gandamana Tundhung* ialah karakter seperti Trigantalpati perlu untuk diwaspadai. Sifat-sifat buruk yang dimiliki Trigantalpati jangan sampai dijadikan panutan oleh masyarakat. Keberhasilan yang diraih karena tipudaya dan laku jahat tidak akan memberikan manfaat bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat.

Kepustakaan

- Asmoro, P. (2009). *Gandamana Luweng*.
- Endraswara, S. (2014). Politik Gaya Sengkuni dan Estetika Semar Kajian Antropologi Sastra terhadap Pemilu Legislatif Sengkuni. *Jurnal UNAIR*, 27(1993), 184–195. <https://e-journal.unair.ac.id/index.php/MKP/article/view/2485>
- Junaidi. (2012). *Wayang Kulit Gaya Surakarta Ikonografi dan Teknik Pakelirannya*. BP ISI Yogyakarta.
- Padmosoekotjo, S. (1984). *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita Jilid 4*. CV Citra Jaya.
- Poerwadarminta, W. J. S., & dkk. (1939). *Baoesastra Djawa*. J.B. Wolters' Uitgevers Maatschappij Groningen.
- Sindhunata. (2007). *Kambing Hitam Teori Rene Girard*. PT Gramedia.
- Sugito, K. H. (2019). *Live Record Wayang Kulit. KI HADI SUGITO. Lakon Gondomono Tundung*. - YouTube. Sanggar Cemara. <https://www.youtube.com/channel/UCpEmrSze3SCAi5pKGUsSsOA>
- Sukatno, A. (2019). Gugurnya Raja Astina dalam Perang Baratayuda. *Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Wayang*, XVI(1), 41–61. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/lakon/article/view/3156>
- Titib, I. M. (2008). *Itihasa Ramayana & Mahabharata Viracarita Kajian Kritis Sumber Ajaran Hindu*. Paramita.
- Udreka, K. (2020, Maret 27). Sifat Sengkuni. (S.M. Retno Dwi Intarti, Interviewer) Bantul, DIY, Indonesia.
- Wahyudi, A. (2020, Agustus 26). Sengkuni. (S.M. Retno Dwi Intarti, Interviewer) Bantul, DIY, Indonesia.